

Władysław Marek Kolasa

Prasa komputerowa w Polsce – historia i statystyka

Dzieje czasopism komputerowych pozostają w ścisłym związku z rozwojem myśli technologicznej, która obok czynników ekonomiczno-handlowych wytyczała i nadal wytycza ramy i kierunki ich rozwoju. Jest – jak się wydaje – czynnikiem na tyle silnym by móc w sprzyjających warunkach wpływać nawet na rewolucyjną zmianę nakładów całego segmentu rynku pism komputerowych. Przekonuje o tym dobitnie casus roku 1986, gdy w wyniku upowszechnienia się tanich komputerów osobistych na polskim rynku prasowym zjawily się niemal jednocześnie 4 pisma komputerowe o jednorazowych nakładach sięgających do 200 tys. egzemplarzy każdy. Podobny skutek wywołało w połowie lat dziewięćdziesiątych upowszechnienie się Internetu i technologii CD. Celowe wydaje się zatem poprzedzenie niniejszych rozważań od naszkicowania ważniejszych wydarzeń z historii informatyki.

Rok 1946, gdy inżynierowie z Uniwersytetu Pensylwańskiego skonstruowali legendarnego dziś ENIAC-a, uznawany jest powszechnie za datę narodzin współczesnych maszyn cyfrowych. Nie oznacza to bynajmniej, by nad koncepcją inteligentnych maszyn nie zastanawiano się wcześniej. Historycy informatyki¹ dopatrują się jej już w starożytności (algorytmy w inżynierii babilońskiej). Przez następne stulecia postęp cywilizacyjny i towarzyszące mu wynalazki tworzyły coraz korzystniejsze warunki rozwoju myśli ludzkiej, a nade wszystko zapładniały człowieka wiarą we własne możliwości. Naturalny pęd ku doskonałości zrodził ideę maszyny inteligentnej, a te pojawiły się – początkowo jako twory teoretyczne, a następnie ich realizacje – w pracach genialnych konstruktorów. Wystarczy wspomnieć o dojrzałych jak na owe czasy koncepcjach Błażeja Pascala² czy Gottfrieda W. Leibniza. Do dalszego rozwoju idei maszyn matematycznych przyczyniły się przełomowe odkrycia z dziedziny matematyki (XVII w.) oraz rewolucja przemysłowa. Z początku XIX w. pozostały genialne projekty maszyny różnicowej Charlesa Babbage'a, zaś właściwy rozwój maszyn analitycznych umożliwił dopiero spektakularny sukces, jaki odniosły konstrukcje Hermana Holleritha zastosowane do obliczeń amerykańskiego spisu ludności z 1890 r. W rok później maszyny statystyczne produkowano już na skalę

¹ R. Ligoniere, *Prehistoria i historia komputerów*, Wrocław 1992.

² Arytmometr Pascala (z 1642 r.) okazał się pierwszą w pełni działającą maszyną do sumowania.

przemysłową. Współczesną formę komputerów umożliwiła jednak dopiero elektronika, a ściślej wynalazek lampy elektronowej (1904–1906)³ oraz prace z teorii algorytmów, w szczególności publikacje Alana Turinga i Johna von Neumanna. Owocem tych dokonań był właśnie wspomniany wyżej MARC, który uutorował drogę konstrukcjom współczesnym opartym na modelu von Neumanna.

Dalszą ewolucję (poprawniej rewolucję) wytyczyły trzy czynniki: rozwój technologii elektronicznej (w tym zastosowanie półprzewodników i ich miniaturyzacja), innowacje w projektowaniu oraz względy polityczne i gospodarcze. Mówiąc ściślej – wraz z nadejściem ery badań jądrowych i podboju kosmosu, co było prostym następstwem “zimniej wojny” uruchomiono w krajach wysoko rozwiniętych (głównie USA) duże przedsięwzięcia rządowe. Powołano olbrzymie ośrodki badawcze i przemysłowe pracujące na potrzeby armii. Obok nich cyfrowe maszyny zaczęto stosować w gospodarce, przemyśle i administracji, co samorzutnie napędzało i przyspieszało dalszy postęp technologiczny. Kolejnym etapem stały się od początku lat 70. udane konstrukcje mikroprocesorów i ich olbrzymi sukces rynkowy. Reszta należy już do historii najnowszej – szerzej rozwijanej w dalszej części artykułu.



Polscy uczeni wcześniej dołączyli do grona informatyków. Już w 1948 r. powołano przy Polskiej Akademii Umiejętności Instytut Matematyczny (przekształcony później w Instytut Maszyn Matematycznych PAN). W dziesięć lat później zbudowano pierwszy polski komputer XYZ. W 1962 r. ujrzała światło dzienne ODRA 1003 wrocławskiego ELWRO, której seryjną produkcję rozpoczęto w 1964 r.⁴ Z tego okresu datują się też pierwsze polskie czasopisma podejmujące zagadnienia informatyki: “Archiwum Automatyki i Telemechaniki” (1956 r.)⁵, “Prace Państwowego Instytutu Elektroniki” (1960), “Techniki Komputerowe” Przedsiębiorstwa MERA i “Biuletyn Techniczno-Informacyjny” (1962) oraz Seria 5 “Informatora CİNTE” (1963), a nade wszystko “Maszyny Matematyczne” (od 1965) – wydawane wspólnie jako “Informatyka”⁶. Do końca 1982 r. powstało ich jeszcze 15⁷. Tytuły te wiązało wspólne przeznaczenie: miały bowiem ściśle naukowy lub fachowy charakter, co wynikało z faktu, że służyły bądź potrzebom rodzimych producentów (ELWRO, ZETO) bądź były organami instytucji i towarzystw naukowych (Polskie Towarzystwo Informatyczne, Polskie Towarzystwo Matematyczne, Instytut Maszyn Matematycznych PAN). Z tego okresu pochodzą także wydawnictwa naukowe pierwszych polskich katedr i

³ B. Orłowski, *Zwykłe i niezwykłe losy wynalazków*, Warszawa 1989, s. 142.

⁴ B. Buśko, J. Śliwiński, *1000 słów o komputerach i informatyce*, Warszawa 1979, s. 294.

⁵ Współcześnie jako “Archives of Control Science”.

⁶ Zmiana tytułu w 1971 r.

⁷ M.in. “Prace Komisji Automatyki”, “Podstawy Sterowania” (nast. jako “Archiwum Informatyki Teoretycznej i Stosowanej”), “Informacje i Komunikaty”, “Control and Cybernetics”, “Fundamenta Informaticae” i in.

instytutów informatyki, wśród których wymienić warto: Politechnikę Wrocławską, Politechnikę Poznańską, Uniwersytet Gdański, Politechnikę Śląską (Gliwice) czy Politechnikę Szczecińską (wszystkie tytuły z lat 1972–1982). Zauważyć należy, że akademickie ośrodki w tym zakresie powstały w Polsce dość wcześnie, jeśli zważyć, że pierwsze na świecie standardy programowe opublikowano dopiero w 1968 r.⁸

Okres ów zamyka rok 1985 wraz z pojawieniem się „Bajtka” – pierwszego popularnego magazynu komputerowego. Cezura ta ma charakter umowny, gdyż właściwy przełom w technologiach informatycznych dokonywał się liniowo i miał miejsce nieco wcześniej. Od początku lat siedemdziesiątych za sprawą postępów w miniaturyzacji i udanych konstrukcji mikroprocesorów daje się zaobserwować swoisty dualizm: technologia informatyczna rozwija się w dwu niezależnych płaszczyznach – pierwszej skupionej na produkcji i doskonaleniu profesjonalnych dużych maszyn przeznaczonych na potrzeby przemysłu i nauki oraz drugiej zorientowanej na mikrokomputery do zastosowań domowych. Rynkowy sukces tych ostatnich datuje się od 1977 r. wraz z konstrukcją Apple II, efektu „geniuszu Steve’a Wozniaka i marketingowych zdolności Steve’a Jobsa”⁹. Przyspieszenie zaś nastąpiło w 1981 r. za sprawą konstrukcji koncernu IBM, co stało się jednocześnie początkiem historii peceta. Ustalenie to ma dla badacza czasopism komputerowych zasadnicze znaczenie, bowiem wraz z początkiem ery mikrokomputerów powstały popularne magazyny komputerowe (np. zachodnie „Chip” czy „Byte”) rozwijające się niezależnie, podczas gdy periodyki naukowe (zwykle o dłuższych rodowodach) są prostą kontynuacją pism najstarszej generacji. Logiczne więc wydaje się odrębne ich omówienie, co dodatkowo utwierdza fakt, że czasopisma naukowe i fachowe (z natury homogeniczne) interesują bardziej historyków nauki, podczas gdy popularne magazyny o bardziej indywidualnym obliczu poddają się metodzie prasoznawczej. Właściwe rozważania warto poprzedzić ogólnymi ustaleniami statystycznymi.

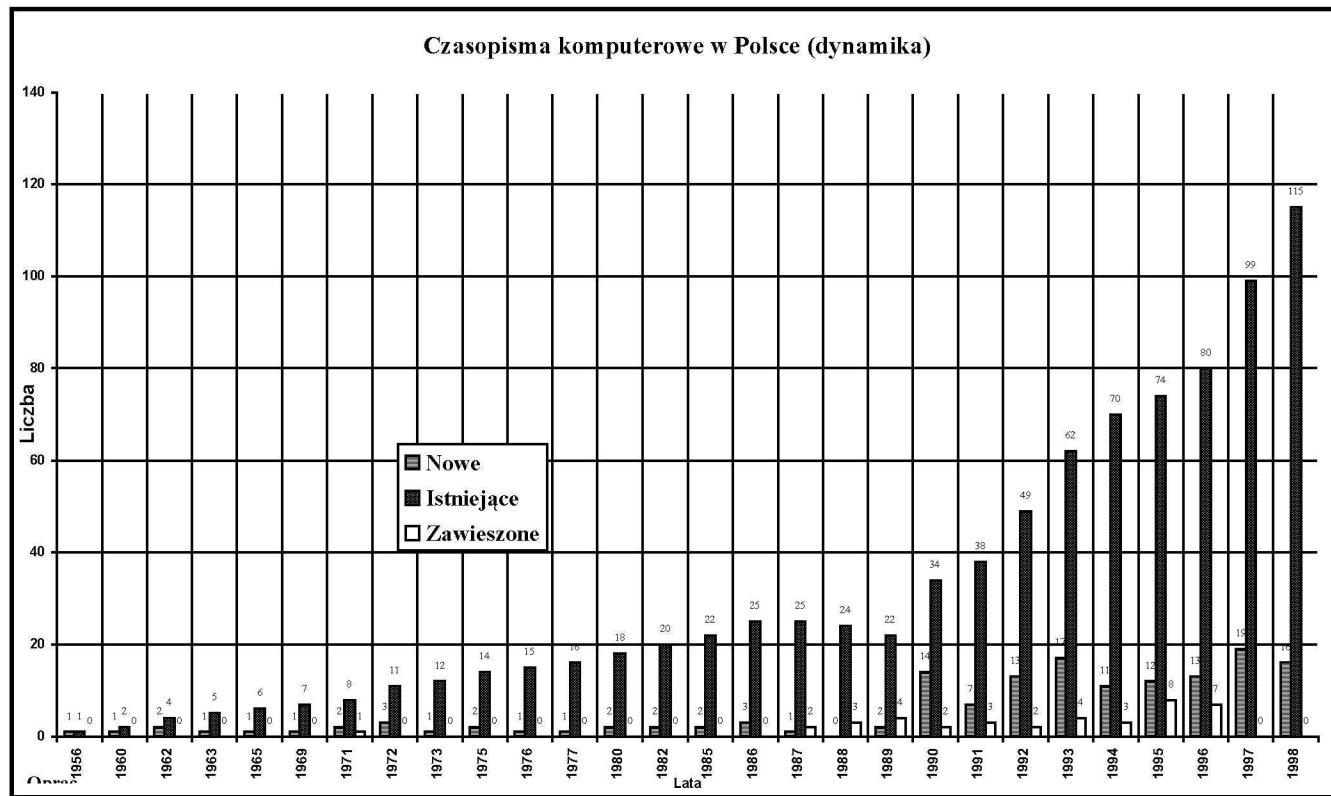
Do końca 1998 r. ukazywało się w Polsce aż 151 tytułów czasopism komputerowych¹⁰, nie licząc ważniejszych 37 netzinów publikowanych tylko w wersji elektronicznej w Internecie¹¹. Grupę tę cechował i nadal cechuje stały wzrost. Od 1956 r. do połowy 1989 powstało ich 27, przybijając średnio po 1–2 tytuły

⁸ D. Harel, *Rzecz o istocie informatyki. Algorytmika*, Warszawa 1992, s. 21.

⁹ M. Setlak, *I co z tego wyrosło*, „PCkurier” 1997, nr 20, s. 68.

¹⁰ Obliczenia oparto na własnej bibliografii, zob. załącznik: *Czasopisma komputerowe w Polsce*. W jedynej istniejącej na ten temat publikacji: J. Najda, *W sieci. Rynek polskiej prasy komputerowej*, „Raport Prasowy” 1997, nr 6, s. 2–8 doliczono się 54 tytułów, lecz dane te są niekompletne i niemethodycznie opracowane (np. tytuły z CD-Rom i bez uwzględniono jako odrębne jednostki oraz zakwalifikowano część pism o zbyt szerokim profilu, np. elektroniczne). Publikację tę uznano za zbyt powierzchowną i potraktowano jako uzupełnienie.

¹¹ Zob. załącznik: *Wybrane polskie czasopisma komputerowe i serwisy informacyjne publikowane wyłącznie w wersji elektronicznej*.



Wykres 1

rocznie. Łącznie złożyło się to na 20% ich liczby ogólnej. Pozostałe 124 tytułów rozpoczęły swe dzieje dopiero w okresie transformacji. W roku 1990 przybyło ich 14 i kolejno: w 1991 – 7, 1992 – 13, 1993 – 17, 1994 – 11, 1995 – 12, 1996 – 13, 1997 – aż 19 i z pewnością podobna tej ostatniej liczba w 1998¹². Na zaobserwowane przyspieszenie złożyły się z jednej strony specyficznie polska transformacja ekonomiczno-ustrojowa, która szczególnie mocno i szybko zaznaczyła się w dziedzinie mediów, z drugiej zaś czynnik technologiczny. Mówiąc precyzyjniej: mająca swe miejsce w Ameryce, Europie Zachodniej i Azji błyskawiczna kariera mikrokomputerów – głównie pecetów. W tym zakresie polski odbiorca miał do odrobienia w 1990 około 5 lat embarga.

Kolejną ciekawą własnością okazała się ich stosunkowo duża żywotność. W całym badanym okresie jedynie 36 uległo zawieszeniu, w czym tylko 3 przed 1989 r.¹³ Kolejno: 1989 – 4 tytuły, 1990 – 2, 1991 – 3, 1992 – 2, 1993 – 4, 1994 – 3, 1995 – aż 8 i w 1996 – 7. Niepokojąco duży odsetek z dwu ostatnich lat tłumaczyć może po części upadek Wydawnictwa „Bajtek” (4 tytuły) i Reckon (2), po części zaś wynikało to z zaniku starej platformy sprzętowej: zlikwidowano wszystkie tytuły (5) związane z Atari¹⁴ i połowę (4 z 9) przeznaczonych dla użytkowników Amigi¹⁵. W innych przypadkach likwidacje dotyczyły jednostkowych i krótkotrwałych inicjatyw, które nie zdołały przebić się na arenę ogólnopolską w towarzystwie coraz mocniejszej konkurencji.

Równie interesujących informacji dostarcza analiza geografii wydawniczej. Ponad 61% tytułów (93) wydawanych jest w Warszawie. Koncentrację tę łatwo tłumaczy fakt, że zlokalizowane są tu najważniejsze koncerny wydawnicze branży IT¹⁶ – Lupus, CGS, IDG, Software i AVT, wcześniej również Wydawnictwo Bajtek. Tu także mają swoje siedziby centralne szczeble ważniejszych instytucji naukowych – wydające aż 28 specjalistycznych tytułów. Na kolejnym miejscu znajduje się Wrocław (20 tytułów), co uzasadnia długoletnia tradycja inżynierii informatycznej w tym mieście; wystarczy wspomnieć o zakładach ELWRO czy ZETO, a także mocnym środowisku naukowym skupionym w Politechnice Wrocławskiej i na Uniwersytecie. Od 1993 działa w stolicy Dolnego Śląska jeden z liderów wydawniczych – firma Vogel (wydająca m. in. „Chipa”). Innymi liczącymi się ośrodkami wydawniczymi są: Poznań (7 tytułów, z tego 6 naukowych), Kraków (6 w czym 4 naukowe) i Bydgoszcz z 4 periodykami. Łącznie w 5 wymienionych miastach redagowanych jest 85% całej oferty prasy komputerowej.

¹² Obliczenia zamknięto w listopadzie 1998 r., z pewnością więc ostatni rok nie został uwzględniony wyczerpująco.

¹³ „mikroKLAN” (1986–1988), „Informacje i Komunikaty” (1972–1987), „Maszyny Matematyczne” przekształcone w 1971 w „Informatykę”.

¹⁴ „Moje Atari” (1989–1991), „Tajemnice Atari” (1991–1992), „Świat Atari” (1992–1994), „Avax Magazyn” (1990–1995), „Atari Magazyn” (1993–1995).

¹⁵ „Kebab” (1992–1993), „Amigowiec” (1990–1995), „Amiger” (1991–1995), „C&A” (1992–1995).

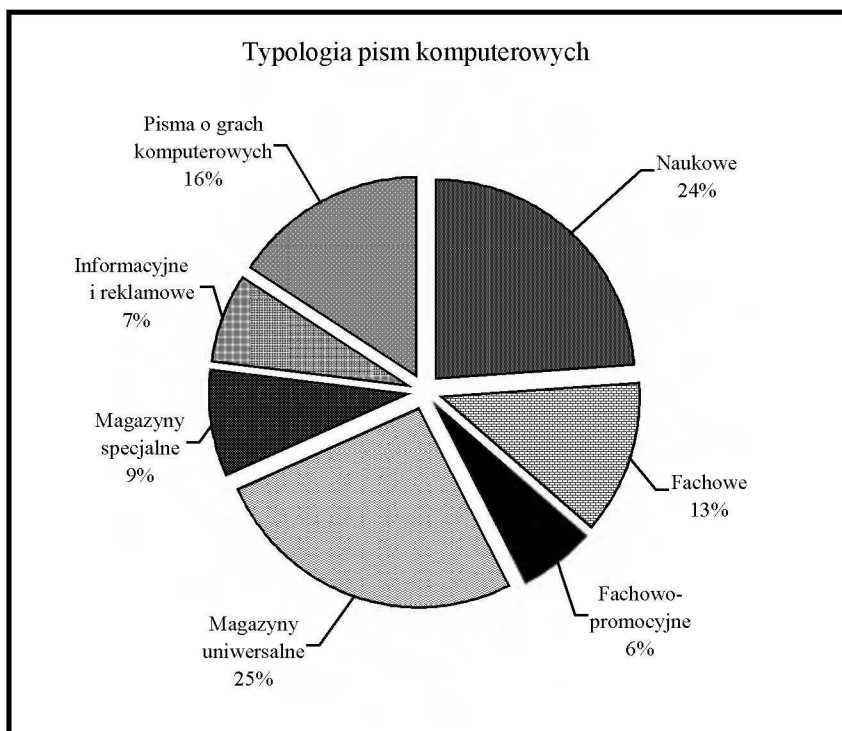
¹⁶ Popularne określenie branży komputerowej (od ang. information technology).



Pod względem statusu wydawniczego absolutną większość – ok. 75% wydaje sektor prywatny. Pozostałe 25% (w tym wszystkie ściśle naukowe) jest domeną instytucji naukowych: wyższe uczelnie (20 tytułów, w czym 9 – politechniki, 5 – uniwersytety), PAN – 5, Naczelna Organizacja Techniczna – 2. Rozkład ów nie dziwi w polskich realiach, choć zdumiewać może fakt, że niemal połowa pism fachowych pozostaje w dyspozycji firm prywatnych. Co więcej wśród wydawców prywatnych daje się zaobserwować silną tendencję do koncentracji tytułów, co doprowadziło do ukształtowania się prawdziwych koncernów: Lupus (10 pism), CGS (8), IDG i nie istniejący już Bajtek (po 6), Vogel i Software wspólnie z AVT (po 4). Po trzy tytuły wydają: Angel i Silver Shark; po dwa: ZPR, Recon, ProScript i Alfin. Z innych warto wyróżnić: gliwicki Helion, Infor, PWN, Labor Press, czy PAP (wydająca w 1991 tygodnik „Boss Komputer”). Dodać należy, że wśród 6 największych wydawnictw tej grupy (5 jeśli nie liczyć Bajtka) wszystkie to firmy z przewagą obcego kapitału.

Precyzyjniejszych danych dostarcza podział typologiczny. Pod tym względem oferta periodyków komputerowych rozpada się na dwie duże grupy. Wyróżnimy tu pisma popularne 87 tytułów (57%) oraz tytuły specjalistyczne – 64 (43%). Wśród

specjalistycznych najliczniej reprezentowane są naukowe (36 tytułów), następnie fachowe (19) i fachowo-promocyjne (9). Pisma popularne można z kolei podzielić na magazyny uniwersalne (39), magazyny specjalistyczne (13), pisma informacyjne i reklamowe (11) oraz pisma poświęcone grom komputerowym (aż 24). Zapropinowany podział, choć może budzić wątpliwości teoretyka, doskonale opisuje twory rzeczywiste i stanowi wygodny schemat porządkujący. Pamiętać jednak należy, że granice typologiczne są nierzadko płynne i problematyczne (jak choćby różnica pomiędzy pismem fachowym a poważnym magazynem). W rozstrzygnięciach tego rodzaju wątpliwości wielce pomocnym narzędziem okazuje się analiza nakładu, który łatwo pozwala określić adresata¹⁷.



Można również z badanej grupy wydzielić typy specyficzne: czasopisma internetowe (37 elektronicznych i 4 drukowane), poświęcone sieciom i teleinformatyce (5), systemom operacyjnym (5), grafice komputerowej i DTP (4), szkolnictwu i

¹⁷ Standard nakładu dla pisma fachowego w Polsce można oszacować w granicach 2–15 tys. egz. Powyżej tej granicy lokują się magazyny. Liczbę wykształconych informatyków w Polsce ocenia się na ok. 10–12 tys. (z czego 4 tys. przebywa za granicą). Łatwo zatem oszacować potencjalną publiczność czytelną: 6–8 tys., dane wg "PCKurier" 1998, nr 26, s. 22.

edukacji (6); nadto informatyzacji branży medycznej (2), poświęcone wirusom komputerowym, projektowaniu AUTOCAD, multimediom, dystrybucji shareware i PD oraz kulturalne (np. warszawski "Cyber"). Równie ważną informację niesie ich przeznaczenie, okazuje się, że niemal wszystkie adresowane są na platformę peceta; podczas gdy ledwie margines stanowią periodyki przewidziane na inne maszyny: Macintosh – 2, Amiga – 9 (w czym 4 zawieszono), Atari – 5 (wszystkie już zawieszono).

Pod względem osiąganych nakładów pisma komputerowe należą do najbardziej ekspansywnych. Poza wizualną obecnością na witrynach kiosków przekonują o tym liczby: w 1997 globalny jednorazowy nakład samych tylko 27 najpopularniejszych miesięczników przekroczył 1 mln egz. – co oznacza, że w skali rocznej na 3 statystycznych Polaków przypada 1 numer. W liczbie tej 546 tys. przypada na 18 magazynów uniwersalnych i 461 tys. na 9 pism poświęconych grom komputerowym. Łatwo więc ustalić tytuły dominujące. W pierwszej z grup będą to "Chip" i "PC World Komputer", które w 1998 drukują łącznie ponad 300 tys. miesięcznie (po 150), nadto "Enter" (60), elitarny "PC Magazine po Polsku" (40), "PC Shareware" (30), "//WWW" (43) czy magazyn "Internet" (25). W drugiej zaś "Secret Service" (147 tys.), "Gambler" (80), "Świat Gier Komputerowych" (45), "PC Gamer po Polsku" (43), "Reset" (70) i "CD Action" (25). W liczbach tych nie ujęto pism o innych częstotliwościach, a pamiętać trzeba, że nakłady tygodników i dwutygodników są niebagatelne. Sam "Easy PC" osiągał ok. 1 mln egz.¹⁸, "Komputer Świat" – 290 tys.¹⁹, "PCkurier" – 60 tys., a dodatek "Gazety Wyborczej" – "Komputery i Biuro" – 101 tys. Ustalenia te w powiązaniu z oszacowaniem powierzchni reklamowej, a ta dochodzi zwykle w pismach tego typu do 40% (w przypadku "PC World Komputer" nawet 50%) prowadzą do wniosku, że wydawanie prasy komputerowej jest przedsięwzięciem niezwykle dochodowym. Z rynkiem reklam w branży IT wiąże się jeszcze jedna istotna zależność – informacje o nowych produktach, ze względu na ich stopień złożoności i tempo rozwoju nowych technologii wymagają specjalistycznej formy promocji i oceny. Tę może dostarczyć tylko specjalistyczna prasa komputerowa, poprzez publikowanie recenzji i testów sprzętu. Inne media są zbyt powolne lub niekompetentne. Jednocześnie opublikowane oceny tworzą bezpośrednio rynek zbytu i są jego stymulatorem. Nie dziwią zatem zabiegi handlowców zainteresowanych pozytywnym image swoich produktów i rozmiar środków zainwestowanych w działania promocyjne. Łatwo więc skonstatować, że prasa komputerowa jest w znacznej mierze pochodną handlu w branży IT. Z drugiej strony przyjęte w informatyce standardy wymagają poddania produktów software procedurze testowej (wersje beta, trial ...), czyli ich upublicznienia. Doskonałym narzędziem ich skutecznego przetestowania okazuje się również prasa komputerowa – stąd tak liczne dziś CD-ROM-y²⁰. Nie są to jednak jedyny motyw skłaniający do wydawania czaso-

¹⁸ J. Gromadka, *Trzymamy rękę na pulsie*. "Nasz Kolporter" 1998, nr 9, s. 10.

¹⁹ "Press" 1998, nr 12, s. 60.

pism komputerowych. Najczęściej są nimi klasyczne pobudki ekonomiczne towarzyszące każdej działalności, choć nierzadkie są przykłady traktowania jej jako swojej misji.



Więcej światła na istotę rozwoju interesującej nas grupy periodyków może rzucić krótki ich przegląd. Ten – jak zapowiedziano wyżej – warto dokonać odrębnie dla pism specjalistycznych i popularnych. W pierwszej z grup, którą do roku 1982 zreferowano już wcześniej, nie zachodziły po 1989 żadne rewolucyjne przemiany i w zbliżonym tempie rozwijała i rozwija się nadal (średnio przybywa 3–4 nowych tytułów rocznie); głównie zresztą za sprawą powoływania nowych instytucji badawczych i przemysłowych. Wiodącymi tytułami są tu przede wszystkim wydawnictwa Polskiej Akademii Nauk (głównie kwartalniki w języku angielskim): “Archives of Control Sciences”, “Archiwum Informatyki Teoretycznej i Stosowanej”, “Computer Assisted Mechanics and Engineering Science”, “Control and Cybernetics” czy “Machine Graphic & Vision”. Nadto periodyki innych wydawców: “Applied Mathematics and Computer Science” (Zielona Góra), “Badania Operacyjne i Decyzyjne” (Wrocław), “Fundamenta Informaticae” (Warszwa), “Komputer w Edukacji” (Wrocław), “T.A.S.K. Quarterly” (Gdańsk), “Foundations of Computing and Decisions Sciences” (Poznań) czy “Computational Methods in Science and Technology” (Poznań) oraz kilkanaście serii zeszytów naukowych wydawanych przez wyższe uczelnie i innych wydawnictw publikowanych nieregularnie.

Z grupy tytułów o przeznaczeniu ściśle fachowym wymienić warto wzmiankowaną wcześniej “Informatykę” oraz polskie edycje pism międzynarodowych: “Computerworld”, “Software”, “NetWorld” czy “Computer Resellers News Polska”. Nadto szereg czasopism fachowo-promocyjnych dużych firm informatycznych: Astor, Vulcan, Compaq Polska, Cortland, Digital Equipment Polska, Optimus, Solidex, Bentley Systems Europe czy Microsoft Polska.



Wymienione wyżej tytuły, choć bez wątplenia najważniejsze dla rozwoju technologii informatycznej i cenione przez specjalistów są grupą elitarną – nie mającą większego wpływu na ich społeczne postrzeganie. Obecne są bodaj tylko w naukowych bibliotekach. Z wyjątkiem tygodnika “Computerworld” (15 tys. egz.), adresowanego do menedżerów oraz pism “Software” i “NetWorld”, które rozpowszechniane są

²⁰ Wg dotychczasowych uregulowań prawnych na załączniki do czasopism obowiązywała zerowa stawka VAT (tak jak na same czasopisma). Od 1 stycznia 1999 r. obowiązuje przepis, w myśl którego dodatki są opodatkowane na równi z innymi towarami. Wywołało to pewną wyżkę ich cen, szerzej J. Karwelis, *Cyryl i Metody*, “Chip” 1999, nr 1, s. 56.

w kioskach, nakłady pozostałych wahają się w przedziale 200 do 3 tys. egz. Są więc społecznie niemal nie zauważane.

Bardziej indywidualne oblicze ma grupa popularnych magazynów komputerowych, której historia rozpoczyna się w 1985 r., wraz z wydaniem pierwszego zeszytu "Bajtki". Idea powołania popularnego magazynu komputerowego zrodziła się w połowie 1985 r. w kręgu dziennikarzy skupionych później w redakcji miesięcznika "Komputer". Była to wówczas inicjatywa bardzo uzasadniona, gdyż rozpoczął się właśnie na masową skalę "import nowej zachodniej zabawki – komputera domowego [...] i dał się odczuć wyraźny głód informacji"²¹. Przyszła redakcja po kilku miesiącach starań uzyskała zgodę władz na wydanie 4 próbnich zeszytów. We wrześniu wydrukowano pierwszy numer w nakładzie 50 tys. egz., jako wspólny dodatek "Sztandaru Młodych" i "Odrodzenia". Sukces przeszedł najśmielsze oczekiwania twórców i wydawców i w grudniu nr 4 drukowano już w 200 tys. egz. Fakt ów zręcznie wykorzystano do celów propagandowych, głosząc na łamach "Odrodzenia" słowa autozachwytu i rzekomej troski PRON o edukację młodego pokolenia²². W ślad za sukcesem wydawniczym dodatku Rada RSW podjęła decyzję o wydawaniu go jako samodzielnego tytułu. Na drodze ku jej realizacji stanęły jednak wybory i fakt, że tekę ministra otrzymał ówczesny naczelny "Sztandaru Młodych" Aleksander Kwaśniewski. Jednym z życzeń nowego ministra było usytuowanie "Bajtki" jako stałego dodatku do "Sztandaru Młodych" – tak też się stało²³. Decyzja ta została odczytana jako zamach na niezależność redakcji i wywołała ostre protesty w gronie zespołu dziennikarzy. Część z nich (w tym twórca tytułu Władysław Majewski i Marek Młynarski) rozpoczęła desperacką walkę o utworzenie nowego tytułu. Poparcia tej inicjatywie udzielił sekretarz KC PZPR Jan Głowczyk i w kwietniu 1986 zapadła decyzja o wydawaniu drugiego tytułu – był nim "Komputer". Epizod ten wyjaśnia źródła niekończących się antagonizmów między dwoma przywołanymi magazynami.

Rok 1986 przyniósł jeszcze dwie premiery. "Żołnierz Wolności" rozpoczął od maja wydawanie miesięcznika "IKS", zaś zespół "Informatyki" magazynu "mikroKLAN". W roku następnym do grona pism komputerowych dołączyła redakcja "Młodego Technika" oferując kwartalnik "Informik". Wyliczenie to, uzupełnione informacją, że nakład każdego z tytułów dochodził do 200 tys. egz., najlepiej świadczy o skali społecznego zapotrzebowania i uzasadnia trafność decyzji wydawniczych. Zauważyć jednak należy, że pomimo wspólnych interesów redakcje te nigdy nie nawiązały żadnej współpracy²⁴ – wręcz przeciwnie: prowadziły niejawną i nieuczciwą walkę. Znamiennym przykładem jest postawa RSW firmującej "Komputera" wobec magazynu "mikroKLAN". Najpierw uporczywie nie chciano udzielić

²¹ Historia "Bajtki", "Bajtek" 1993, nr 12, s. 24.

²² Z. Siedlecki, *Witaj "Bajtku" – czyli o wychowaniu dla cywilizacji XXI wieku*, "Odrodzenie" 1985, nr 43, s. 5.

²³ Por. M. Młynarski, *Cztery lata "Komputera"*, "Komputer" 1990, nr 4, s. 2.

²⁴ Trafnie oddaje to fragment wypowiedzi z narady pism komputerowych: "byliśmy świadkami kurtuazyjnych zwrotów, z których nic nie wynika", cyt. za W. Cetera, *To była okazja*, "IKS" 1988, nr 1, s. 2.



zgody, by ten ostatni stał się czasopiśmem (zezwolono ostatecznie na serię – sic!), następnie w obawie przed konkurencją utrudniano kolportaż (np. wstrzymywano dostawę “mikroKLANu” dopóki nie dostarczono “Komputera” lub większość nakładu konkurenta wysyłano do kiosków wiejskich, gdzie popyt był ze zrozumiałych względów niewielki)²⁵. Przywołany tu “mikroKLAN” był osobliwy z jeszcze innych przyczyn: miał stałe grono czytelników, gdyż ukazywał się w latach 1984–1985 jako wkładka do “Informatyki”, redagowany był przez profesjonalistów najwyższej klasy (w tym zachodnioeuropejskich korespondentów), a przede wszystkim prezentował najwyższy poziom edytorski. Wynikało to po części z faktu, że drukowano go w Austrii na wysokiej jakości papierze z zastosowaniem najnowszych technologii; tymcza-sem o lakierowanej okładce cała reszta gazetowej polskiej konkurencji mogła sobie tylko pomarzyć.

Mimo braku koordynacji czasopisma poczęły się różnicować. “Bajtek” przybrał formę edukacyjnego magazynu dla młodzieży, gdzie zasadnicze znaczenie miała struktura klanowa. Tzn. zawierał stałe działy (klany) adresowane do użytkowników konkretnych typów popularnych wówczas komputerów: Atari, Commodore, ZX Spectrum, Amstrad, później również IBM²⁶. Zasadniczym celem pisma było – pisał redaktor – “zwalczanie analfabetyzmu komputerowego w Polsce”²⁷. Realizowano to konsekwentnie w ramach klanów zgodnie z formułą “wszystko dla wszystkich”, szczególnie wiele miejsca udzielając tekstom dla początkujących. Nie wyczerpywało to jednak jego zawartości. Część materiałów wymykała się podziałowi klanowemu – pisano o zastosowaniach komputerów, historii informatyki, kalkulatorach, zamieszczano cenniki, wywiady, noty informacyjne, testowano sprzęt, pisano o grach i nauczano programowania. Teksty związane z ostatnim z wymienionych zadań – często zbyt długie i nudne – nie różniły się zbyt od fachowych. “Bajtek” ukazywał się dość regularnie w ramach RSW do końca 1989. Następnie w wyniku jej likwidacji przeszedł na krótko pod Oficynę Wydawniczą “Sztandar Młodych”, a następnie od czerwca utworzono Spółdzielnię Wydawniczą “Bajtek”²⁸. Do końca 1993 r. borykano się z licznymi przeciwnościami; w styczniu 1994 na krótko nastąpiło jego odrodzenie. Po tej reformie przetrwał jeszcze dwa lata (do października 1996 r.), kiedy to został bezpowrotnie zawieszony. Na jego upadek złożyło się kilka powodów, z których najważniejszym okazała się formuła pisma klanowego. W latach osiemdziesiątych, gdy pismo powstało, nie było jeszcze żadnych standardów sprzętowych, używano: Atari, Commodore, Amstradów

²⁵ Por. W. Iszkowski, *Open file “mikroKLAN” as historia*, “Informatyka” 1991, nr 2, s. 3 okł.

²⁶ W kilka lat później w wyniku unifikacji sprzętu układ ten stał się przyczyną kłopotów pisma i ostatecznie w marcu 1993 zerwano z takim podziałem.

²⁷ W. Siwiński, *Ostry start*, “Bajtek” 1986, nr 1, s. 2.

²⁸ J. Młodzki, *Lepiej*, “Bajtek” 1990, nr 7/8, s. 2.

czy Spectrum. Maszyny te wymagały w zasadzie odrębnego traktowania – stąd podział klanowy. Od początku lat dziewięćdziesiątych rozpoczął się proces wypierania wszystkich platform sprzętowych przez otwartą architekturę peceta, czego konsekwencją musiały być coraz szczuplejsze rubryki poszczególnych klanów, a wzrost działu IBM. W efekcie w roku 1995 pisać musiano niemal wyłącznie o pecetach, a rynek był już zajęty przez prężnych wydawców prywatnych i firmy zagraniczne. Agonia trwała dwa lata. Na przekór konkurencji i zdrowemu rozsądkowi utrzymywano duży nie sprzedający się nakład (55 tys. egz.), przy niespełna 7% udziale reklamy (“PC World Komputer” miał wówczas ponad 40%). Innym powodem utraty czytelników były usamodzielnione dodatki: “Moje Atari” (1989–1991), “Atari Magazyn” (1993–1995), “C&A [Commodore i Amiga]” (1992–1995) i adresowany do graczy wysoko nakładowy²⁹ “Top Secret” (1990–1996), które przepadły wraz z “Bajtkiem”. Oceniając z perspektywy 12 lat istnienie tego kultowego niemal miesięcznika, należy przyznać mu wyróżnione miejsce wśród szermierzy idei komputerowych – z pewnością wszedł wraz z 14 osobowym zespołem redakcyjnym do historii polskiej informatyki³⁰.

Drugim i bodaj ważniejszym czasopismem “pokolenia 1986” był miesięcznik “Komputer”. W odróżnieniu od “Bajtka” adresowany do nieco starszych i doświadczonych odbiorców. Jak wynika z ankiety redakcyjnej statystyczny czytelnik miał nieco ponad 20 lat, mieszkał w mieście (95%), był mężczyzną (98%) i dysponował własnym komputerem (41%)³¹. Takie usytuowanie odbiorców wymagało innego niż w “Bajtku” rozkładu materiału. Typowy zeszyt zawierał kilka tekstów publicystycznych (w tym stale felietony redaktorów Marka Młynarskiego i Grzegorza Eidera), dwa działy edukacyjno-poradnicze: “Komputer w domu” i “Komputer w pracy” (przeznaczone odpowiednio dla zagadnień amatorskich i profesjonalnych) oraz obszerny (ok. 20% objętości numeru) dział reklam i ogłoszeń “Mikromarket”. Pomysł na ostatni z wymienionych działów okazał się szczególnie trafny i na stałe zagościł we wszystkich magazynach komputerowych. Innym novum redakcji były testy sprzętu³² i śmiało lansowanie maszyn IBM³³. Redakcja może poszczycić się wieloma osiągnięciami: zlokalizowano tu bowiem węzeł sieci FIDO (ówczesnego substytutu Internetu) i przeprowadzono wiele uwieńczonych sukcesem akcji informacyjnych (dotyczących m.in. ochrony praw autorskich czy ustalenia standardów kodowania polskich zna-

²⁹ Nakład w latach 1994–1996 dochodził nawet do 130 tys. egz.

³⁰ Szerzej o losach pisma, *Historia “Bajtka”*, “Bajtek” 1993, nr 12, s. 24–31; J. Młodzki, *Zmiana warty*. “Bajtek” 1994, nr 7, s. 3; W. Jabłoński, *O ankietach i Amigach*, “Bajtek” 1994, nr 9, s. 3; M. Nahotko, *Polskie czasopisma dotyczące mikrokomputerów*, “Poradnik Bibliotekarza” 1988, nr 1/2, s. 24–27.

³¹ T. Zieliński, *Ankieta czytelnicza*, “Komputer” 1988, nr 2, s. 8–10 [badania z marca 1987 r.].

³² Pierwszy test komputera Laser opublikowano w numerze 7 z 1986 r.

³³ Od zesz. 6 z 1986.



ków), a także skutecznie zabiegano o wdrożenie w polskich drukarniach systemu składu DTP. Sława miesięcznika przekroczyła nawet polskie granice i w Warszawie redagowano rosyjską mutację magazynu (pt. „Kompjuter”), która przynosiła znaczne dochody we wschodniej dewizie (niestety bez realnego pokrycia)³⁴. Periodyk wydawano bez większych zakłóceń do końca 1989 r. Wiosną 1990 r. zaczęły się



problemy i ostatni numer z kuriozalną numeracją 7/12 zakończył jego dzieje. Wiadomo, że w lutym 1991 r. tytuł wystawiono na sprzedaż, a nabywcą za 200 mln zł stał się potentat prasowy – koncern IDG³⁵. Dalsze losy pisma, wznowionego po roku, stanowią odrębną kartę w jego historii i w małym stopniu nawiązują do antenata³⁶. Tym co składało się na fenomen „Komputera” byli z pewnością ludzie. Wielu z nich piastuje współcześnie czołowe stanowiska w dużych firmach komputerowych lub działa w branży wydawniczej (IDG, Lupus). Z tym właśnie należy wiązać

jego upadek w 1990; „Komputer” mógł się z powodzeniem utrzymać, zabrakło jednak ludzi, których na fali przemian wciągnął świat biznesu.

Jeszcze krótszy żywot miał wzmiankowany wyżej „mikroKLAN” – dotrwał tylko do lipca 1988 r. Na jego upadek złożyły się jednak inne przyczyny, głównie kłopoty ze sprzedażą, co było z jednej strony następstwem zbyt wysokiej ceny (czterokrotnie wyższa od panujących wówczas standardów), z drugiej swoista dywersja ze strony RSW, co opisano wyżej. Periodyk założony przez Andrzeja Piotrowskiego w 1986 r. (lub 1984 jeśli liczyć wkładkę do „Informatyki”) prezentował najwyższy poziom merytoryczny, swoisty estetyzm i aktualność. W tym ostatnim względzie dorównywał pismom zachodnim. Jego słabością okazały się jednak częste zmiany redakcji. Początkowo redagował je zespół „Informatyki”, następnie (kwiecień 1987) dziennikarze „Horyzontów Techniki”, a od marca 1988 r., gdy wydawcy zabrakło pieniędzy tytuł przekazano pod opiekę wrocławskiej fabryki „ELWRO”³⁷. Niestety we Wrocławiu ukazały się tylko 3 numery zorientowane na sponsora³⁸. Opisywany tytuł odcisnął jednak swoje piętno na całej prasie komputerowej, a po wypracowane

³⁴ M. Młynarski, *Return*, „PC World Komputer” 1992, nr 1, s. 7.

³⁵ Sam sprzęt redakcji wart był ok. 70 mln zł, cyt. za: *Prasa komputerowa*, „Boss Komputer” 1991, nr 1, s. 5. Energiczne zabiegi czyniła też redakcja, która powołała ad hoc spółdzielnię dziennikarską i zaoferowała symboliczną kwotę 1 mln zł. Moralne pretensje do tytułu zgłosił także G. Eider (jeden z byłych redaktorów pisma), wówczas reprezentujący wydawnictwo Lupus.

³⁶ Reminiscencje z „Komputera” są łatwo dostrzegalne w dwutygodniku „PCKurier” założonym przez byłych dziennikarzy zespołu „Komputera” G. Eidera i T. Zielińskiego.

³⁷ Zakład osiągał wówczas znaczne dochody z montażu pecetów i planował uruchomienie produkcji znacznej liczby (100 tys.) rodzimego komputera Junior przeznaczonego dla szkół. Szerzej: W. Iszkowski, *Open file „mikroKLAN” as historia*, „Informatyka” 1991, nr 2, s. 24, 3 okł.

³⁸ W roku 1992 we Wrocławiu wydano jeszcze 3 zeszyty pisma pod tym samym tytułem, lecz był to zupełnie inny periodyk (wyd. firma Rubicon, pod red. A. Niemca).

tu wzory sięgnęli później liczni wydawcy, zaś tytuł „mikroKLAN” kojarzy się przede wszystkim z wzorcem estetyzmu i swoistą elitarnością. Pozostałe czasopisma komputerowe z drugiej połowy lat osiemdziesiątych nie miały zbyt wielu cech indywidualnych, choć towarzyszyły im równie wysokie nakłady i specyficzny odbiorca.

Zachęcona sukcesem „Bajtka” i „Komputera” do grona wydawców prasy komputerowej dołączyła w maju 1986 r. redakcja „Żołnierza Wolności” uruchamiając miesięczny dodatek „Informatyka, Komputery, Systemy” (znany powszechnie jako „IKS”). Pismo było przeznaczone głównie dla młodzieży. Już od pierwszego numeru zaprezentowano odrębny profil: pisano o grafice komputerowej, uczono Logo i Basic’a i drukowano kody źródłowe. Przede wszystkim jednak najwięcej miejsca zajmowały gotowe programy na: ZX Spectrum, Amstrada czy Commodore. Nauka programowania, która stała się priorytetem redakcji była w owych czasach w pełni uzasadniona, a nawet nieodzowna by całkowicie wykorzystać możliwości przywoływanych tu maszyn. Jednocześnie samodzielne programowanie umożliwiało tworzenie własnych programów, tak wówczas pożądanym i trudno dostępnym. Teksty dla adeptów sztuki programistycznej stanowiły ponad 60% powierzchni magazynu, pozostałą część tworzyły teksty popularnonaukowe, edukacyjne i publicystyka³⁹. Tym



zaś, w czym najmocniej (w negatywnym tego słowa znaczeniu) wyróżniał się „IKS” na tle współczesnej mu prasy komputerowej – był wyjątkowo kiepski druk na najtańszym gatunku papieru. Nie łagodziła tego wizerunku nawet czterostronicowa kolorowa wkładka na kredowym papierze. Mimo to miesięcznik zgromadził stale grono czytelników i był drukowany w imponującym nakładzie 200 tys. egz. do końca 1988 r. W rok później wydano tylko 3 zeszyty, które zakończyły jego historię. „IKS” stał się jedną z wielu ofiar transformacji polskiego systemu medialnego. Z drugiej zaś strony nową generację maszyn (pecety) wchodzących na

polski rynek wraz z otwarciem dla handlu granic zachodnich cechował przyjazny interfejs, gdzie programowanie na poziomie amatorskim stało się zwyczajnie zbędne. Prowadzi to do wniosku, że dni „IKSa” były i tak policzone. Ostatnim pismem pokolenia lat osiemdziesiątych i zarazem najkrócej istniejącym był kwartalnik „Informik”. Magazyn stanowił rozwinięcie publikowanego na łamach „Młodego Technika” stałego cyklu pod takim samym tytułem. Decyzję o jego usamodzielnieniu podyktowała zapewne pogoń za sukcesem „Bajtka” czy „Komputera” oraz ambicje redaktorów. Pismo dedykowano głównie uczniom, a ściślej pomocy dla lawinowo wówczas tworzonych szkolnych klubów komputerowych. W ślad za potencjalnym czytelnikiem królowały w magazynie artykuły edukacyjne i popularnonaukowe – tępiono zaś wszelkie objawy zastosowania komputera do gier

³⁹ Kwartalnie wydawano samoistne dodatki, zawierające przetestowane kody źródłowe, w tym szczególnie atrakcyjne gry komputerowe.

i unikano reklam. Nic dziwnego, że w trudnym okresie transformacji, zdany wyłącznie na łaskę “Naszej Księgarni” i nie przynoszący większych zysków zamilkł bezpowrotnie po wydaniu 12 numerów⁴⁰. Opisany wyżej okres trafnie i obrazowo sumują słowa nestora polskiej prasy komputerowej Krzysztofa Mateya opublikowane w przedostatnim numerze “Komputera”:

“Bajtek” stał się pismem początkujących fanów mikroinformatyki, głównie dzieci i młodzieży [...] “Komputer” szybko wyrósł z wieku przedszkolnego, spoważniał, założył długie spodnie i zawiązał krawat. “IKS” pozostał pismem “wkłepywaczy” programów, a “Informik” opanował szkolne kluby. Tylko “mikroKLAN” błyszczał lakierowaną okładką jak brylantyna, chwalił się kuzynami w Austrii i był najdroższym dzieckiem “Informatyki”⁴¹.

Zauważyć również należy, że w krótkim okresie 1981–1990 dokonała się w technologiach informatycznych prawdziwa rewolucja, w wyniku której moc komputerów domowych z roku 1989 przewyższała wielokrotnie parametry superkomputerów sprzed kilkunastu lat. Realnym stało się więc wykonywanie w warunkach domowych (biurowych) prac kiedyś zarezerwowanych dla maszyn pracujących w wielkich ośrodkach badawczych. Fakt ów stał się motorem bezprecedensowej kariery oprogramowania biurowego i systemów przeznaczonych dla indywidualnych użytkowników: zaimplementowany w r. 1981 DOS 1.0 w 1989 miał już trzecią stabilnie działającą wersję, od 1985 karierę rozpoczął Windows. W błyskawicznym tempie zaczęły się pojawiać przyjazne programy użytkowe, by wspomnieć tylko popularne: arkusz Lotus 1–2–3 i edytor MSWord (z 1983), Excell (z 1987) czy Corel Draw (z 1989). Równoległe z rozwojem oprogramowania i wydajności sprzętu rosła sprzedaż komputerów i malały ich ceny (od niespełna 5 tys. \$ w 1983 do 3,5 tys. \$ w 1997)⁴². Z wolna dokonywało się przekroczenie progu umasowienia.

W Polsce realne warunki na pełne przeniknięcie zachodnich technologii otworzył dopiero rok 1989. W wyniku zaniechania embarga (sierpień)⁴³ w błyskawicznym tempie zostały wyrównane (złagodzone) istniejące dysproporcje technologiczne. Rodzimy rynek został “zalany” przez wyroby zza oceanu i azjatyckie “klony”. Ze zrozumiałych względów kontrolę nad krajowym rynkiem IT przejęły firmy prywatne i spółki zagraniczne, w tym również w zakresie wydawania prasy komputerowej. Można zaryzykować stwierdzenie, że po roku 1989 krajowy rynek czasopism komputerowych kształtowany jest wyłącznie przez duże koncerny wydawnicze, dysponujące znacznym zapleczem kapitałowym i powiązane pośrednio z handlem. Wśród liderów wymienić można firmy: Lupus, IDG Poland, Vogel Publishind czy

⁴⁰ Dalsze losy pisma kontynuuje do dziś rubryka “Informik” w “Młodym Techniku”.

⁴¹ K. Matey, *Prasa komputerowa*, “Komputer” 1990, nr 6, s. 2.

⁴² Ceny standardowych komputerów na rynku amerykańskim. Dane wg “PCkurier” 1997, nr 20, s. 71.

⁴³ “Od sierpnia 1989 Rząd Federalny USA zezwala na eksport do Europy Wschodniej i Chin komputerów PC/AT bazujących na procesorze 80286, w tym tzw. laptopów”, cyt. za K. Golachowski, “PCkurier” sprzed lat. “PCkurier” 1997, nr 20, s. 64.

CGS, które skupiają ponad 80% nakładów, podczas gdy pozostali – choć liczni – mają znaczenie drugorzędne⁴⁴.



Pierwszym nowoczesnym czasopismem komputerowym i jednocześnie jednym z pierwszych pism prywatnych w III RP był dwutygodnik “PCkurier”, ukazujący się od 20 grudnia 1989 r. Magazyn powstał z inicjatywy dwóch byłych dziennikarzy miesięcznika “Komputer” Grzegorza Eidera i Tomasza Zielińskiego (obecnych dyrektorów Wydawnictwa Lupus). Zamierzeniem redaktorów było “regularnie wydawać pismo informacyjne o tym, co dzieje się na polskim rynku informatycznym”⁴⁵. Zamyśl ów – jak można ocenić z perspektywy następujących 10 lat – udało się zrealizować w sposób niemal doskonały, a periodyk trzeba postrzegać jako modelowy. W “PCkurierze” zastosowano model wypracowany niegdyś w “Komputerze”, gdzie szczególny nacisk położono na aktualność informacji i ich praktyczny wymiar. Dzięki właściwym posunięciom marketingowym szybko uzyskano zagranicznego inwestora (Magna Media) i wielu reklamodawców, co pozwoliło utrzymać stosunkowo niską cenę, zwiększyć nakład i poprawić walory edytorskie magazynu. Jednocześnie przyniosło znaczne dochody i umożliwiło dalsze inwestycje. Od 1992 r. powstały fachowe dodatki tematyczne



“UNIX Forum” i “Net Forum” (następnie usamodzielnione), wcześniej zaś magazyn edukacyjno-popularnonaukowy “Enter”, dwumiesięcznik “CAD/CAM Forum” i “Magazyn Amiga” (1990), rok później “Polski Rynek Komputerowy”, “Gambler” (1993), następnie “Telecom Forum” (1995). Od kwietnia 1998 r. jeszcze jedno: polska mutacja amerykańskiego pisma typu biznes to biznes “Computer Reseller News Polska”. Jak łatwo dostrzec, oferta Lupusa rozciąga się na różne grupy czytelników, zaś wydawnictwo

ślusnie postrzegane jest jako krajowy lider w zakresie prasy komputerowej, szczególnie informacyjnej, gdzie jest wręcz bezkonkurencyjne. “PCkurier” zaś cieszy się niesłabnącym prestiżem, a przyznawany tu dorocznie “Znak jakości «PCkuriera»” należy do najwyższych wyróżnień w branży IT. Rola pism koncernu Lupus zmieniła się jednak znacznie od 1989 r., gdy działał bez realnej konkurencji. W miarę pojawiania się nowych konkurencyjnych tytułów istotnym korektem poddawano niemal każdy periodyk. Szczególnie “PCkurier” doszedł w tej ewolucji bardzo daleko – tak iż współcześnie koncentruje się na zagadnieniach profesjonalnych i coraz bardziej przypomina periodyk fachowy, choć wysoki nakład (60 tys.) jest tego swoistym zaprzeczeniem.

W kilka miesięcy po Lupusie do grona działających na polskim rynku wydawców dołączył amerykański koncern International Data Group Communications – naj-

⁴⁴ Por. T. Jastrzębowski, *Prasa komputerowa*, “Press” 1998, nr 3, s. 60–62.

⁴⁵ Z. Blewoński, *Dwieście numerów*, “PCkurier” 1997, nr 20, s. 58.

większe wydawnictwo prasy komputerowej na świecie. Współcześnie IDG jest tym w zakresie prasy komputerowej czym Bertel-smann w zakresie prasy mediów popularnych. Ocenia się, że pod jego kontrolą pozostaje ok. 150 tytułów gazet i czasopism informatycznych w 50 krajach, wydawanych w 35 językach. Stanowi to ok. 30% światowej oferty wysoko nakładowych pism branży IT. Nad ich redagowaniem pracuje ponad 4 tys. dziennikarzy i informatyków⁴⁶. Polskim debiutem IDG stała się



mutacja sztandarowego tygodnika firmy: “Computerworld”, jednego z najbardziej wpływowych pism komputerowych na świecie, ukazującego się od 1967 r. Jego charakter lokuje go jednak w grupie pism ściśle fachowych, zorientowanych na organizacyjny i ekonomiczny wymiar informatyki, gdzie odbiorcami są profesjonalni informatycy i kadra menedżerska⁴⁷. Stałą obecność IDG na szerokim rynku wydawnictw komputerowych zapewniło

dopiero nabycie likwidowanego w 1990 r. “Komputera”, który po rocznej przerwie (1991) pojawił się w kwietniu 1992 r. jako “PC World Komputer”. We wznowionym tytule złączono w jedną całość cechy amerykańskiego magazynu “PC World” i polskiego pierwowzoru, w efekcie czego periodyk zyskał zupełnie nowe oblicze. Ciągłość z antenatem zapewniła jednak sama redakcja, w której znaleźli się byli naczelni z “Komputera” Krzysztof Matey i Marek Młynarski. Błyskawiczny rozwój miesięcznika umożliwiły znaczne nakłady finansowe wydawcy i doświadczenie redakcji. Już po roku “PC World Komputer” wrócił na szczyty rankingów i współcześnie stał się obok “Chipa” najpopularniejszym magazynem dla średnio zaawansowanych, drukując 150 tys. egz. miesięcznie. Charakteryzuje go również re-



kordowy wskaźnik powierzchni reklamowej sięgający do 50%, co przekonuje dobitnie o niebagatelnych dochodach wydawcy. Od 1994 r. IDG uruchomiło kolejne mutacje międzynarodowych magazynów: “NetWorld” – poświęconego sieciom i “Publish & MacWorld” – przeznaczonego dla użytkowników sprzętu Macintosha (od 1995). Wydaje również od 1996 r. interesujący magazyn kulturalny “Cyber” przeznaczony dla internautów.

⁴⁶ Szerzej: *Imperium*, “PC World Komputer” 1992, nr 1, s. 2.

⁴⁷ Tygodnikowi towarzyszy wydawane nieregularnie kompendium “Computerworld Raport”.



Najbardziej spektakularny sukces stał się jednak udziałem wrocławskiego "Chipa". Pismo powstało w 1993 r. jako adaptacja niemieckiego pierwowzoru – najstarszego magazynu komputerowego w Europie (wyd. od 1978). W jego historii można wyróżnić dwa okresy: do kwietnia 1994 r. (kiedy wydawcą był Phoenix Intermedia) i czas następny, gdy pismo wydaje spółka Vogel Publishing – związana z międzynarodowym holdingiem Vogel Medien Group z Würzburga. Po krótkim okresie zdobywania rynku (1993) i przejściowych kłopotach finansowych w 1994, co doprowadziło



ostatecznie do zmiany wydawcy, magazyn rozpoczął błyskotliwą karierę. Dzięki pozyskaniu licznych reklamodawców (już w 1995 – 40–45% powierzchni) miesięcznik mógł swobodnie zwiększać objętość i utrzymać znaczny nakład (60 tys. egz.) bez widocznej wyżki ceny. Jednocześnie skupił grono informatyków obdarzonych talentem popularyzatorskim i pozyskał doświadczonych dziennikarzy i korespondentów (np. Jarosława Młodzkiego z "Bajtka"). Do zawartości magazynu wprowadzono wzorem oryginału liczne testy sprzętu, które okazały się największą siłą nośną. Testowanie hardware'u zapewnia bowiem z jednej strony łączność z handlowcami, którzy są żywo zainteresowani pozytywnym image swoich produktów, z drugiej zaś bezpośrednio wpływa na wybory klientów. Jest więc narzędziem dalece subtelniejszym i skuteczniejszym od zwykłej reklamy. Laboratorium "Chipa" należy w tym zakresie do największych w kraju⁴⁸. W warstwie treściowej "Chip" jest niemal modelowy w grupie magazynów uniwersalnych. Na jego zawartość składają się: obszerny dział informacji, testy sprzętu i porady handlowe, artykuły edukacyjne i teksty poradnicze oraz opisu nowości shareware, nadto recenzje witryn www i opisy zawartości dołączonego CD-ROM-u. Układ ten powielają niemal wszystkie współczesne magazyny komputerowe. Od roku 1997 miesięcznik lokuje się na szczycie rankingów poczytności w swojej grupie (powyżej 1,3%)⁴⁹, wyróżnia go przy tym rekordowa objętość – 324 s. (nr 12 z 1998). Od 1995 r. ukazuje się w ramach wydawnictwa Vogel drugie czasopismo: publikowany nieregularnie "Chip Special" – zawierający monograficzne opracowania wybranych zagadnień; a od 1997 miesięcznik "MRK Magazyn Rynku Komputerowego" – przeznaczony dla firm. Największym jednak sukcesem okazał się tygodnik "Easy PC" – mający formę kursu komputerowego dla początkujących. Po udanej promocji w telewizji, jego pierwszy numer sprzedano w milionowym na-

⁴⁸ Szerzej: T. Czarniecki, *Laboratorium testowe "Chipa"*, "Chip" 1998, nr 9, s. 56–58.

⁴⁹ "Press", 1998, nr 8, s. 69 [Badania Taylor Nelson Sorfes Poland].

kładzie i pospiesznie dodrukowano jeszcze 200 tys.⁵⁰ W ślad za sukcesem tygodnika wzrosły również nakłady innych magazynów komputerowych, jak wolno sądzić za sprawą świeżo ośmielonych przez “Easy PC” amatorów komputerów.

Innym liczącym się wydawcą jest warszawskie Computer Graphic Studio, istniejące od 1993 r.; oferujące z różnym natężeniem 8 tytułów (w tym polskojęzyczne mutacje) przeznaczonych głównie dla graczy: “Amiga Computer Studio”, “CD ROM Magazyn Multimedia”, “Computer Studio”, “Professional Computer Studio”, “Play Station Magazyn”, “PSX Fan”, “Gry Komputerowe” i “PC Gamer po Polsku”. Szczególnie popularne są dwa ostatnie.



Z pozostałych wydawców współczesnej prasy wartych jest uwagi przynajmniej kilku:

- Wydawnictwo Naukowe PWN – wydające miesięcznik “PC Magazine po Polsku” (1993–1998), będący polską edycją legendarnego amerykańskiego magazynu wydawnictwa “Ziff Davies” – słynnego z nowoczesnych laboratoriów testowych;
- Firma Software, oferująca od 1997 r. we współpracy z AVT Korporacja 4 tytuły przeznaczone dla zaawansowanych: “Linux Plus”, “Windows NT Magazine”, “Internet Developer” i “NT Plus”;
- wrocławska “Silver Shark, redagująca magazyn “PC Share-ware” – promujący oprogramowanie shareware, freeware i PD oraz dwa pisma dla graczy “CD Action” i “Action Plus”;
- Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe (Warszawa), wydające interesujący magazyn internetowy dla początkujących “//WWW” oraz ekscentryczne pismo dla graczy “Reset”;
- AVT Korporacja (Warszawa), znane z tytułów przeznaczonych dla elektroników hobbistów, oferujące 2 pisma komputerowe: “Software” – mutację amerykańskiego pisma dla programistów “Dr. Dobb’s Journal” oraz odkupiony od “Bajtka” w 1995 r. miesięcznik “Internet”; nadto 2 tytuły we współpracy z Software;
- Laborpress (Warszawa), redagujący od 1996 r. informacyjny tygodnik “Teleinfo” i miesięcznik “Raport Teleinfo”;
- Media (Wrocław), wydaje dla dzieci interesujące czasopismo “Komputerek”.

Wyliczenie nie jest kompletne brakuje jeszcze kilkadziesiąt tytułów o mniejszym zasięgu, licznych pism naukowych i fachowych – te wnikliwy czytelnik odnaleźć może w dołączonym do artykułu zestawieniu. Z drugiej strony pojawiają się wciąż nowe tytuły, od których można oczekiwać szybkiego rozwoju, jak dwutygodnik “Komputer Świat” (Axel Springer Polska), wydawany od października 1998 r. w nakładzie 290 tys. egz. czy interesująco redagowane i programowo pozbawione elementów przemocy pismo rodzinne “Mama, Tata, Komputer i Ja” wydawnictwa Selles Record (związanego z rynkiem pism muzycznych). Były też inicjatywy nie-

⁵⁰ J. Gromadka, *Trzymamy rękę na pulsie*, “Nasz Kolporter” 1998, nr 10, s. 10.

udane, by wspomnieć tylko informacyjny tygodnik "Boss Komputer" Polskiej Agencji Prasowej, której udało się wydać w 1991 r. tylko 19 zeszytów, czy dobrze zapowiadający się dwutygodnik "GK Giełda Komputerowa" istniejący na przełomie 1992–1993.

Opisany okres 1989–1998 nie można jednak traktować jako zamknięty, gdyż mające miejsce w tym czasie przełomy technologiczne i rozwój infrastruktury informacyjnej są zjawiskiem wciąż dziejącym się w czasie. Co więcej przybierają zastraszające rozmiary z trudnym do przewidzenia finałem. Wymienić jednak warto te zjawiska, które są symptomatyczne dla lat dziewięćdziesiątych:

- przybrały dojrzałe oblicze i przeszły na pozycję dominującą przyjazne graficzne interfejsy (Windows);
- moc komputerów w porównaniu z maszynami z lat osiemdziesiątych wzrosła kilkudziesięciokrotnie;
- upowszechniła się technologia CD, a w ślad za nią rynek multimediiów (w przyszłości będzie nią DVD);
- nade wszystko jednak realnie upowszechnił się Internet, tworząc nową jakość komunikacyjną, porównywalną przez niektórych w sensie przełomu do wynalazku druku; w Polsce liczba komputerów podłączonych do Internetu wzrosła z niespełna 10 tys. w 1994 do 88 tys. w grudniu 1997⁵¹ i nadal lawinowo rośnie;
- w krajach rozwiniętych dokonano się realne umasowienie komputera domowego (ocenia się, że w USA – ok. 40% gospodarstw domowych jest w jego posiadaniu); w Polsce 8–10% (lata 1995–1997, z czego tylko 2% na wsi⁵²) – proces więc trwa.

Zjawiska te pociągnęły istotne przemiany w sferze kulturowej i społecznej, co znalazło swój wyraz również w środkach masowego komunikowania i ich recepcji. Od strony technicznej dzięki wykorzystaniu komputera i Internetu uległ głębokim przeobrażeniom warsztat dziennikarski i tempo przetwarzania informacji. W ślad za tym przewartościowała się forma przekazu prasowego: wyraża się coraz częściej wszechobecną agresywną multimedialnością i redundancją (szumem informacyjnym). Z drugiej zaś strony tematyka komputerowa przeniknęła do społecznej świadomości, stając się kolejnym dobrem konsumpcyjnym. Wszystko wskazuje więc na to, że prasa komputerowa nie jest epizodem i przelotną modą, lecz staje się trwałym składnikiem rodzącej się cyberkultury XXI wieku.

⁵¹ Na podstawie Polska społeczność Internetu; <http://www.psi.org.pl>.

⁵² *Mały Rocznik Statystyczny 1997*, s. 153.

Czasopisma komputerowe w Polsce [wykaz tytułów] ⁵³

1. Acta Biooptica et Informatica Medica; Centrum Edukacyjno Nauk.; Wrocław; 1995-; Kwart; Nauk.
2. Action Plus; Silver Shark; Wrocław; 1998-; Mies.; Gry.
3. Almanach Komputerowy; Nest Projekt; Warszawa; 1993-1996?; Niereg; Mag. inf. rekl.*
4. Amiga Computer Studio; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1996-; Mies.; Mag. uniw.
5. Amiger; Reckon; Warszawa; 1991-1995?; Mies.; Mag. uniw.*
6. Amigowiec; Alfin; Bydgoszcz; 1990-1995?; Mies.; Mag. uniw.*
7. Amigraj !; Angel; Wrocław; 1997-; Dwumies.; Gry.
8. Applied Mathematics and Computer Science; Politechnika [Zielona Góra] i Lubuskie Tow. Nauk.; Zielona Góra; 1991-; Niereg.; Nauk.
9. Archives of Control Sciences; Kom. Automatyki i Robotyki PAN; Warszawa; 1956-; Kwart.; Nauk.; [poprz. "Archiwum Automatyki i Telemechaniki" (1956-90), "Archiwum Automatyki i Robotyki" (1991)].
10. Archiwum Informatyki Teoretycznej i Stosowanej; Inst. Informatyki PAN; Warszawa; 1971-; Kwart.; Nauk; [poprz. "Podstawy Sterowania" (1971-1988)].
11. Atari Magazyn; Bajtek; Warszawa; 1993-1995?; Mies.; Mag. uniw.

⁵³ Uwzględniono tylko tytuły w wersjach drukowanych. Ich odpowiedniki w wersji on-line można ustalić np. na podstawie katalogu Ośrodka Badań Prasoznawczych UJ, *Media w Internecie 1998*, Kraków 1998 lub wybranych katalogów i serwisów on-line, np.: Katalog Onetu http://pzi.onet.pl/internet/pisma_komputerowe/. Wybrane ważniejsze pisma i serwisy wydawane wyłącznie w wersji elektronicznej podano w drugiej części niniejszego zestawienia. Opis obejmuje: tytuł; wydawcę; miejsce wydania; lata wydania; częstotliwość i typ; sporadycznie dodano uwagę bibliograficzną lub zawartościową ujętą w nawiasy kwadratowe. Zastosowano następujące skróty: mag. – magazyn, spec. – specjalistyczny, uniw. – uniwersalny, rekl. – reklamowy, inf. – informacyjny, nauk. – naukowy, fach. – fachowy, fach-prom. – fachowo-promocyjny. Opisów oznaczonych gwiazdką nie zweryfikowano.

12. Avax Magazyn; Reckon; Warszawa; 1990-1995; Niereg.; Mag. uniw.*
13. Badania Operacyjne i Decyzyjne; Politechnika Wrocławska; Wrocław; 1972-; Kwart.; Nauk. [poprz. "Prace Naukowe i Progностyczne" (1972-1990)].
14. Bajtek; RSW [nast. Wydaw. Bajtek]; Warszawa; 1985-1996; Mies.; Mag. uniw.
15. Bit Życie; Życie Press; Warszawa; 1994-?; dod. tyg. do "Życia Warszawy"; Mag. inf. rekl.*
16. Biuletyn Automatyki; Astor; Kraków; 1994-; Kwart.; Fach.-prom.
17. Biuletyn Informacyjny; Centrum Komputeryzacji Rynku "Cekar"; Warszawa; 1980-?; Niereg.; Fach. [poprz. "Biuletyn Inf. Elektr. Przetwarzania Danych"]*
18. Biuletyn Informacyjny; Vulcan; Wrocław; 1992-; Niereg.; Fach.-prom.
19. Biuletyn MSP; Warszawa; 1991-; Niereg.; Fach.*
20. Biuletyn PII; Pol. Tow. Informatyczne; Warszawa; 1982-; Mies.; Fach [od 1993 jako wkładka do "Informatyki"].
21. Biuletyn Techniczno-Informacyjny; Zrzesz. Producentów Środków Informatyki i Aparatury Pomiarowej "Mera"; Warszawa; 1962-1989; Dwumies.; Nauk. [poprz. tyt. (od 1962): "Automatyka Przemysłowa", "Mera-Materiały URS", "Mera-Nowa Technika", "Biuletyn Mera", "Mera"].
22. Boss Komputer; Polska Agencja Prasowa; Warszawa; 1991; Tyg.; Mag. inf. [wydano 19 zeszyt.].
23. Busines Software Review; Softutor; Warszawa; 1993-1994; Niereg.; Fach.
24. C & A [Commodore i Amiga]; Bajtek; Warszawa; 1992-1995; Mies.; Mag. uniw.
25. CadCam Forum; Lupus; Warszawa; 1990-; Dwumies.; Mag. spec. [poprz. "Cad Forum"].
26. CD Action; Silver Shark; Wrocław; 1996-; Mies.; Gry [poprz. dwumies.].
27. CD Magazyn; Angel; Wrocław; 1996-; Mies.; Gry.
28. CD-ROM Magazyn Multimedia; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1994-1996; Mies.; Mag. spec.
29. Chip; Phoenix Intermedia [nast. Vogel Publishing]; Wrocław; 1993-; Mies.; Mag. uniw.
30. Chip Special; Vogel Publishing; Wrocław; 1995-; Niereg.; Mag. uniw.
31. Compaq; Compaq Polska; Warszawa; 1995-; Niereg.; Fach.-prom.
32. Computational Methods in Science and Technology; Centrum Sieci i Superkomputerów; Poznań; 1996-; Niereg.; Nauk.
33. Computer Assisted Mechanics and Engineering Science; PAN; Warszawa; 1994-; Kwart.; Nauk.
34. Computer Reseller News Polska; Lupus; Warszawa; 1998-; Mies.; Fach.
35. Computer Studio; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1994-1996; Kwart.; Gry [ostatnie zeszyty jako "PC Computer Studio"]
36. Computerworld; IDG; Warszawa; 1990-; Tyg.; Fach.
37. Computerworld Raport; IDG; Warszawa; 1990-; Niereg.; Fach.
38. Control and Cybernetics; PAN; Warszawa; 1972-; Kwart.; Nauk.*
39. Cortland Magazine; Cortland; Poznań; 1996-; Niereg.; Fach.-prom. [dot. sprzętu Apple Comp.].
40. Cyber; IDG; Warszawa; 1996-; Mies.; Mag. spec. [liczne zeszyt. spec.].
41. Digital Forum; Digital Equipment Polska; Warszawa; 1992-; Kwart.; Fach.-prom. [poprz. "Dec Forum"].
42. Dir; Optimus; Katowice; 1993-1995; Mies.; Fach.-prom.*
43. EARN Polska; Centrum Informatyczne Uniw. Warsz.; Warszawa; 1990-?; Niereg.; Fach.*
44. Easy PC; Vogel Publishing; Wrocław; 1998-; Tyg.; Mag. uniw.
45. Edukacja Medialna; Pol. Tow. Technologii i Mediów Edukacyjnych; Poznań; 1996-; Kwart.; Fach.

46. Elektro-Gielda; Wyd. Elektro-Gielda; Kraków; 1996-; Tyg.; Rekl.
47. Enter; Lupus; Warszawa; 1990-; Mies.; Mag. uniw.
48. Era Komputera; Ringnet[?]; Poznań; 1998?-; Dwutyg.; Mag. rekl.
49. Foudations of Computing and Decisions Sciences; Politechnika Poznańska; Poznań; 1975-; Nauk. [poprz. "Foudations of Control Enegeeneering"].
50. Fundamenta Informaticae; Pol. Tow. Informatyczne; Warszawa; 1975-; Kwart.; Nauk.
51. Gabinet; L. Sołtysik-Kamińska; Katowice; 1997-; Mies.; Fach.
52. Gambler; Lupus; Warszawa; 1993-; Mies.; Gry.
53. GFX; Grami; Bydgoszcz; 1997-; Mies.; Mag. spec. [dot. grafiki komputerowej].
54. Graj !; Angel; Wrocław; 1996-; Mies.?.; Gry.
55. GK Gielda Komputerowa; Reporter; Gdynia [red.]; 1992-1993; Dwutyg.; Mag. inf. [wydano 19 zeszc.].
56. Gry; E. Lach; Czarna Białostocka; 1996; Mies.; Gry [ukazał się tylko nr 1].
57. Gry Komputerowe; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1993-; Mies.; Gry.
58. GUST; Grupa Użytkowników Systemu TEX; Gdańsk; 1993-; Niereg.; Fach [DTP, grafika].
59. Infoman; MSG Media; Warszawa ?; 1998?-; Kwart.; Fach. [dot. zarządzania informacją].
60. IKS [Informatyka Komputery Systemy; Wyd. Czasopisma Wojskowe; Warszawa; 1986-1989; Mies.; Mag. uniw. [dod. do "Żołnierza Wolności"].
61. Informacje i Komunikaty; Zakł. Elektr. Techniki Obliczeniowej; Wrocław; 1972-1987; Kwart; Fach.
62. Informator o Pracach Nauk.-Bad. Seria 5 [...] Informatyka; CINTe; Warszawa; 1963-?.; Niereg.; Nauk.
63. Informatyka; Sigma NOT; Warszawa; 1971-; Mies.; Nauk. [poprz. "Maszyny Matematyczne"].
64. Informatyka Stosowana; Politechnika Lubelska; Lublin; 1994-; Niereg.; Nauk.
65. Informik; Nasza Księgarnia; Warszawa; 1987-1989; Kwart.; Mag. uniw.
66. Integrator; Solidex; Kraków; 1994-; Niereg.; Fach.-prom.
67. Internet; Bajtek [nast. Software]; Warszawa; 1995-; Mies.; Mag. uniw.
68. Internet Developer; Software i AVT; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. spec.
69. IO [Input Output]; I.O.; Wrocław; 1998; Mies.; Gry.
70. Kebab; Kebab; Szczecin; 1992-1993?; Mies.; Gry.
71. Komputer; RSW; Warszawa; 1986-1990; Mies.; Mag. uniw.
72. Komputer Świat; Axel Springer Polska; Warszawa; 1998-; Dwutyg.; Mag. uniw.
73. Komputer w Edukacji; Uniw. Wrocławski; Wrocław; 1994-; Kwart.; Nauk.
74. Komputer w Firmie; Infor; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. spec. [dod. do "Serwis F-K"].
75. Komputer w Szkole; MEN; Warszawa; 1990-; Dwumies.; Fach.
76. Komputerek; Media; Wrocław; 1997-; Dwumies.; Mag. uniw. [dla dzieci].
77. Komputery i Biuro; Agora Gazeta; Kraków; 1993-; dod. tyg. do "Gazety Wyborczej"; Mag. inf.-rekl.
78. Linux & Unix; TAO Systems Polska; Warszawa; 1998-; Mies.; Mag. spec.
79. Linux Plus; Software; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. spec.
80. Listing; Akademia Techniczno Rolnicza; Olsztyn; 1989-; Niereg.; Nauk.*
81. Look; SIM Publ.; Kraków; 1993-1995; Półroc.; Fach.*
82. Machine Graphic & Vision; PAN; Warszawa; 1992-; Kwart.; Nauk.
83. Magazyn 3 D; Helion; Gliwice; 1997-; Dwumies; Mag. spec. [grafika, CAD].
84. Magazyn Amiga; Lupus; Warszawa; 1992-; Mies.; Mag. uniw.
85. Magia Gier; Print Shops Prego; Warszawa; 1994-; Rocz.; Gry.

86. Mama, Tata, Komputer i Ja; Selles Records; Warszawa; 1998-; Mies.; Mag. uniw.
87. Maszyny Matematyczne; Wyd. Czasop. Tech. – NOT; Warszawa; 1965-1971; Niereg.; Fach. [cd. "Informatyka"]].
88. Matematyka Stosowana; Pol. Tow. Matematyczne; Warszawa; 1973-; Niereg.; Nauk.
89. Metody Komputerowe w Inżynierii Łądowej; Politechnika Warszawska; Warszawa; 1995-; Kwart.; Nauk.
90. Microsoft; Microsoft Polska; Warszawa; 1995-; Kwart.; Fach.-prom.
91. Microstation News; Bentley Systems Europe; Warszawa; 1997-; Niereg.; Fach.-prom.
92. Mikroklan; Rubikon; Wrocław; 1992; Mies.; Mag. uniw. [red. A. Niemiec; ukazały się 3 zeszy.].
93. mikroKLAN; Sigma NOT; Warszawa; 1986-1988; Mies.; Mag. uniw.; [w latach 1984-1985 jako wkładka do "Informatyki"]].
94. Moje Atari; Bajtek; Warszawa; 1990-1991; Mies.; Mag. uniw.
95. MRK [Magazyn Rynku Komputerowego]; Vogel Publishing; Wrocław; 1997-; Fach.
96. NEO; Proscript; Warszawa; 1997-; Mies.; Gry.
97. NEO Plus; Independent Press; Warszawa; 1998-; Mies.; Gry.
98. NETforum; Lupus; Warszawa; 1992-; Dwumies.; Mag. spec.; [pocz. jako dod. do "Pckuriera"]].
99. NetWorld; IDG; Warszawa; 1994-; Mies.; Fach.
100. Nowe Media; Epublika; Warszawa; 1998-; Mies.?, Fach.
101. NT Plus; Software i AVT; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. spec.
102. PC Gamer CD; [?]; Warszawa; 1998-; Mies.; Gry. [od października 1998].
103. PC Gamer po Polsku; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1996-; Mies.; Gry.
104. Pckurier; Lupus; Warszawa; 1989-; Dwutyg.; Mag. inf.
105. PC Magazine; Wydaw. Nauk. PWN; Warszawa; 1993-; Mies.; Mag. uniw.
106. PC Nonstop; Trance Entertainment Polska; Poznań; 1996-; Niereg.; Gry.
107. PC Shareware; Silver Shark; Wrocław; 1994-; Mies.; Mag. uniw.
108. PC Virus; Lupus [?]; Warszawa; 1990-1995; Dwumies.; Mag. spec; [w formie dyskietki].
109. PC World Komputer; IDG; Warszawa; 1992-; Mies.; Mag. uniw.
110. Play Station Magazyn; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1997-; Mies.; Gry.
111. Polski Rynek Komputerowy; Lupus; Warszawa; 1994-; Półroc.; Fach.
112. Prace Komisji Automatyki; Pozn. Tow. Przyj. Nauk.; Poznań; 1969-; Niereg.; Nauk; [od 1989 jako "Prace Komisji Automatyki i Informatyki"]].
113. Prace Naukowo-Badawcze IMM; Instytut Maszyn Matematycznych PAN; Warszawa; 1977-; Niereg; Nauk.; [poprz. jako "Prace IMM"]].
114. Prace PIE; Przemysłowy Instytut Elektroniki; Warszawa; 1960-; Kwart.; Nauk.
115. Pro Dialog; Polskie Towarzystwo Informatyczne. Oddz.
116. Wielkopolski; 1992; Niereg; Nauk.
117. Professional Computer Studio; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1993-; Mies.; Mag. uniw.
118. PSX Extreme; Grupa 69; Katowice; 1997-; Mies.; Gry.
119. PSX Fan; Computer Graphic Studio; Warszawa; 1998-; Mies.; Gry.
120. Publish & MacWorld; IDG; Warszawa; 1995-; Mies.; Mag. spec.; [poprz. jako "MacWorld" i "MacWorld i Publish"]].
121. Punkt i Bit; VMA-POL; Wrocław; 1993-1994; Mies.; Mag. uniw.
122. Raport Teleinfo; Laborpress; Warszawa; 1997-; Mies.; Fach.
123. Raporty Naukowe Inst. Informatyki PW; Politechnika Wroclawska; Wrocław; 1998-; Niereg.; Nauk.

124. Reset; Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe; Warszawa; 1997-; Mies.; Gry.
125. Rocznik Naukowo-Dydaktyczny-WSP Kraków. Prace z Zastosowań Informatyki w Nauczaniu; Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Krakowie; Kraków; 1992-; Niereg.; Nauk.
126. Secret Service; Proscript; Warszawa; 1993-; Mies.; Gry. [pocz. dwumies.].
127. Skrypt Uczelniany. Informatyka; Wyższa Szkoła Zarządzania i Bankowości; Poznań; 1993-; Niereg.; Nauk.
128. Software; AVT; Warszawa; 1995-; Mies.; Fach.
129. Systems; Pol. Tow. Systemowe; Wrocław; 1996-; Półroc.; Nauk.
130. Systemy Informatyczne; Główny Urząd Statystyczny; Warszawa; 1990-1993; Roc.; Nauk.
131. 64 plus 4; ABUK; Bydgoszcz; 1990-?; Mies.; Mag. uniw.*
132. Świat Atari; BIM; Warszawa; 1992-1994; Niereg; Mag. uniw.*
133. Świat Gier Komputerowych; Alfin [nast. IMAGO]; Bydgoszcz; 1993-; Mies.; Gry.
134. Świat PC-tów; Artcom; Elbląg; 1993; Mies.; Mag. uniw. [ukazało się 8 zesł.].
135. T.A.S.K. Quartely; Akademickie Centrum Komputerowe; Gdańsk; 1997-; Kwart.; Nauk.
136. Tajemnice Atari; Tajemnice Atari; Rzeszów; 1991-1992; Mies.; Mag. uniw.*
137. Talizman; Centuria; Konstantynów Łódzki; 1995-; Mies.; Gry; [gry komputerowe i planszowe].
138. Techniki Komputerowe; MERA [nast. OINTE]; Warszawa; 1962-1989; Dwumies.; Nauk; [poprz. tyt. (od 1962): “Elektroniczna Technika Obliczeniowa”, “Biul. Inf. Obiektowe Systemy Komputerowe”, “Biul. Inf. Nauki i Techniki Komputerowe”].
139. Telecom Forum; Lupus; Warszawa; 1995-; Mies.; Mag. spec.; [pocz. jako dod do “PCkuriera”].
140. Teleinfo; Laborpress; Warszawa; 1996-; Tyg.; Mag. inf.; [do 1998 dwutyg.].
141. Top Secret; Bajtek; Warszawa; 1990-1996; Mies.; Gry.
142. UNIX Forum; Lupus; Warszawa; 1992-1998?; Dwumies.; Mag. spec.; [pocz. jako dod. do “PCkuriera”].
143. Vodex Voice; Vodex; Warszawa; 1995-1996; Niereg.; Mag. uniw.
144. Warszawska Gielda Komputerowa; Microspace [?]; Warszawa; 1997?; Tyg. [?]; Mag. rekl.
145. Windows NT Magazine; Software; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. spec.
146. Wombajt; Woj. Ośrodek Metodyczny; Kielce; 1995-; Mies.; Fach.*
147. //WWW; Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe; Warszawa; 1997-; Mies.; Mag. uniw.
148. Zeszyty Naukowe; Politechnika Łódzka; Łódź; 1991-; Niereg.; Nauk.
149. Zeszyty Naukowe PS. Informatyka; Politechnika Śląska; Gliwice; 1980-; Niereg; Nauk.
150. Zeszyty Naukowe UJ. Prace Informatyczne; Uniwersytet Jagielloński; Kraków; 1985-; Niereg.; Nauk.
151. Zeszyty Naukowe UG. Cybernetyka Ekonomiczna i Informatyka; Uniwersytet Gdański; Gdańsk; 1976-; Niereg.; Nauk.
152. Zeszyty Naukowe USz. Studia Informatica; Uniwersytet Szczeciński; Szczecin; 1982-; Niereg.; Nauk.; [w latach 1982-1986 jako “Prace Naukowe Politechniki Szczecińskiej”].
153. Zeszyty Naukowe WSiIZ; Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania; Rzeszów; 1997-; Niereg.; Nauk.

Wybrane polskie czasopisma komputerowe i serwisy informacyjne publikowane wyłącznie w wersji elektronicznej⁵⁴

1. Atari Internet Magazyn; <http://www.cu2000.com.pl/guma/> .
2. Biuletyn Informacyjny NASK; <gopher://gopher.nask.org.pl/11/Buletin/> .
3. Biuro i Komputer – Warszawa; <http://www.gazeta.pl/pages/bik/index.html/> .
4. Biuro i Komputer – Wrocław; <http://www.pwr.wroc.pl/GW/> .
5. Boss – Internet i Komputery; <http://www.atm.com.pl/COM/BOSS/bik.htm> .
6. Escape; <http://www.zigzag.pl/escape/pl.html> .
7. Free Style; <http://www.freestyle.sitech.pl/>; dwutyg.
8. Games Browser; <http://www.gry.com.pl/>; Gry; [opis zob. “Chip” 1998, nr 10. s. 34].
9. GazNeta; <http://poncland.xyz.lublin.pl/GazNETa/>. [zob. “Internet” 1998 nr 6 s. 85]
10. Imazine; <http://www.pwr.wroc.pl/Imazine/IMAZINE.POL.html>
11. Intenauta; <http://www.ae.katowice.pl/internauta/internauta.html>.
12. Intern@uta; <http://www.internauta.gnet.pl/>
13. Internetowa Gazeta Komputerowa; <http://www.free.com.pl/igknews/>.
14. Linux++; <http://www.lpp.ekometria.com.pl/>.
15. Magazyn Internet; <http://www.mi.com.pl/>.
16. Miesięcznik Cheatera; <http://www.cheat.z.pl/>; Gry.; [zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 86].
17. Multimedia Club; <http://mmc.amg.com.pl/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 86].
18. Net Donosiciel; <http://netdonosiciel.cavern.com.pl/>.
19. Netm@gia; <http://www.netmagia.dom.pl/>.
20. Network News; <http://www.kki.net.pl/netnews/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 85].
21. PC Format; <http://www.kki.net.pl/pcformat/1.htm>.
22. Prawo i Komputery; <http://friko.onet.pl/kr/okonz/>.
23. Safe Computing; <http://www.safecomp.com/>.
24. Strefa; <http://www.strefa.com/>; Gry.
25. Strefa Gier; <http://www.games.numen.pl/>; Gry.; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 86].
26. Sum Ergo Cogito; <http://www.sec.alpha.net.pl/> .
27. Świat Bitów; <http://www.optimus.poznan.pl/gp/>; [oprac. zesp. “Gazety Poznańskiej”].
28. Telekomputer; <http://www.tk.pl/archiwum.htm> .
29. W Sieci; http://www.ptun.org.pl/w_sieci/index.htm .
30. Webek; <http://www.polonia.net/web/webekpl.html>.
31. WebExpress; <http://www.webexpress.idc.com.pl/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 84].
32. WebGamer; <http://free.polbox.pl/k/ksiazekp/>.
33. WebKurier; <http://webkurier.pdi.net/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 84].
34. Wiadomości Internetowe; <http://winter.it.com.pl/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 85].
35. Wirtual; <http://friko.onet.pl/gd/wirtual/>.
36. Wirtu@!; <http://wirtual.to.jest.to/>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 86].
37. x86; <http://www.x86.info.pl/frame.htm>; [opis. zob. “Internet” 1998, nr 6, s. 85].
38. zineT; <http://www.vc.pl/tab> .

⁵⁴ Hiperłącza aktualne wg stanu na grudzień 1998 i styczeń 1999 r.

Computer Periodicals in Poland (History and Statistical Data)

Abstract

The Polish computer periodicals have a record of over forty years of history. Their beginning was marked by the publication of "Archiwum Automatyki i Telemekhaniki" (1956), and first of all the periodical "Maszyny Matematyczne" (1965) known as "Informatyk" by its contemporaries. Until the end of 1982 there came into being 15 more periodicals (mainly professional and scientific journals). The year 1985, in which "Bajtek", the first general-readership computer magazine was published, was a breakthrough in computer periodicals, which have started flourishing continually since then. The estimates indicate that until 1998 there appeared 151 computer periodicals in Poland, whose growth was stable. Since 1956 until mid-1989, 27 new titles emerged (on average one or two titles a year). The remaining 124 came into being only during the transformation period. In 1990 their number enlarged with other 14, and subsequently in 1991 – 7 new titles were created, 1992 – 13, 1993 – 17, 1994 – 11, 1995 – 12, 1996 – 13, 1997 – as many as 19, with the same number in the year 1998. Over 61% of all periodicals (93) are published in Warsaw, which can be attributed to the fact that major publishing houses in this professional area have their headquarters there; namely Lupus, IDG, CGS, Software and AVT, and previously Bajtek. The Polish capital is also the seat of all major scientific institutions, which publish up to 28 journals in the computer field. The subsequent positions in terms of the number of publications are taken by Wrocław (20), Poznań (7), Cracow (6) and Bydgoszcz (4). The private sector has the highest publishing status with the production of approximately 73%, universities – 20%, PAN (Polish Academy of Sciences) – 5%, NOT (Chief Technical Organisation) – 2%. A tendency towards accumulation of titles by one institution is observable, which led to the emergence of genuine concerns: Lupus (10 periodicals), CGS (8), IDG and Bajtek (no longer existent) (6 each), Vogel and Software together with AVT (4 each), Angel and Silver Dark (3 each), ZPR, Recon, ProScript and Alfin ((2 each). These periodicals are grouped into two categories: popular magazines (56% of all titles), and specialised (44%). Among the latter, the scientific category (36) is most strongly represented, then the professional one (19), and the professional-promotional one (9). Popular magazines may be further subdivided into the categories of general-readership (39), specialised (13), information and advertising (11), and computer games (as many as 24). The most popular periodicals include such titles as "Chip" and "PC World Computer" (editions of 150 thousand issues), "Enter" (60), "PC Magazine" in Polish (40), "PC Shareware" (30), "//WWW" (43), "Internet" (25), or a dozen magazines for players. The leading scientific journals published by PAN are "Archives of Control Sciences" and "Archiwum Informatyki Teoretycznej i Stosowanej", as well as a dozen periodicals from other research centres. The professional magazine that should be mentioned is "Informatyka" and Polish editions of international journals like "Computerworld", "Software", "NetWorld", and a number of periodicals by big computer companies.